

# FINAL FANTASY®

ファイナルファンタジー

TRADING CARD GAME

FFTCG フロアルール ver.2.1

最終更新日 2024年8月2日

本ルールは、ファイナルファンタジー・トレーディングカードゲーム（以下 FFTCG）の店頭トーナメントならびに公式トーナメントにて適用されます。

## 1. トーナメントの基本規定

### 1-1. トーナメントの種別

FFTCG のトーナメントは大きく以下の 2 つに分けられます。

#### 店頭トーナメント

カードゲームショップなどの店頭で開催されるトーナメントであり、多くの場合プレイヤー間の交流等を目的としています。主催者はスクウェア・エニックス、もしくはホビージャパンから公認を受けた各カードゲームショップなどです。

#### 公式トーナメント

スクウェア・エニックス、ホビージャパン、あるいは各国のディストリビューター等が主催する大規模のトーナメントです。

### 1-2. 参加資格

トーナメントには原則として、誰でも出場することができます。ただし、「世界選手権」や「ヨーロッパ選手権」、「北米選手権」など、参加資格が存在するトーナメントはそれを持つプレイヤーしか参加できません。また、主催者から出場停止処分を受けているプレイヤーはトーナメントに出場することはできません。

### 1-3. トーナメントのレベル

トーナメントは以下の 3 つのレベルに分けられます。

#### グレード 3

店頭トーナメントや、公式トーナメントのサブイベントなどに適用されます。ゲームを楽しくプレイし、プレイヤー間の交流を深めることが主な目的のため、様々なタイプのプレイヤーの参加が予想されます。不正行為に対しては厳しく対処する必要がありますが、故意でないミスやルールの不備に対し、必要以上に厳しい罰則を与える必要はありません。

#### グレード 2

国別選手権などに直結する地区選手権などが該当します。プレイヤーは総合ルールやフロアルールなどがある程度理解している必要があります。グレード3より厳しめにペナルティが適用されます。

### グレード1

「世界選手権」、「国別選手権」「ヨーロッパ選手権」など、勝者に与えられる栄誉や副賞が高く設定され、競技性の高い公式トーナメントに適用されます。プレイヤーはルールに対する深い理解が求められ、ジャッジの裁定もより厳格なものになります。

## 2.トーナメントの詳細規定

### 2-1.成立人数

参加者が1人でもいれば成立となります。1人の場合はその参加者が自動的に優勝者の獲得する権利を得ます。

### 2-2.トーナメント形式

参加者が4人以下の場合は、総当たり戦を推奨します。参加者が5人以上の場合は、勝ち点が近い者同士があたるスイスドロー形式になります。

一部のトーナメントでは、スイスドロー形式で予選ラウンドを行い、その後上位のプレイヤーによる決勝ラウンドを行う場合があります。決勝ラウンドはシングルエリミネーションやダブルエリミネーションによって行われます。

### 2-3.ラウンド数

スイスドローの推奨ラウンド数は以下の通りです。

5～8人	: 3回戦
9人～16人	: 4回戦
17人～32人	: 5回戦
33人～64人	: 6回戦
65人～128人	: 7回戦
129人～256人	: 8回戦
257人～512人	: 9回戦

### 2-4.勝ち点

勝者には3点が与えられます。敗北や引き分けは0点です。

## 2-5.順位の決定

グレード3のトーナメントでは、最も勝ち点の多いプレイヤーが優勝となります。同点で順位を決定する必要がある場合は、ランダムな方法で順位を決定してください。

グレード2およびグレード1のトーナメントでは、勝ち点の多い順に順位を決定します。同点の場合、オポネント・マッチウィン・パーセンテージ（※）によって順位を決定します。また、オポネント・マッチウィン・パーセンテージにおいても同率の場合、トーナメントのゲーム中に記録されたダメージを順位の決定のために用います。

※計算式によって対戦相手の平均勝ち点を算出したもの

### [ダメージの記録]

プレイヤーが対戦相手に与えたダメージは、以下のルールに従って記録します。

・ゲームの終了要件を満たすダメージの点数(原則として構築戦では7、リミテッド戦では6)を超える数字は記録できません。

・対戦相手の投了によって勝利したプレイヤーは、その時点でのダメージにかかわらず上記の上限の点数で記録します。敗北したプレイヤーは終了時点のダメージの点数で記録します。

・「カードが引けなかった」「カードの効果によって敗北した」「両プレイヤーが同時に敗北した(引き分け)」ことによりゲームが終了した場合、両プレイヤーは終了時点のダメージの点数で記録します。

・「メインデッキの枚数を超えるダメージを受けた」ことによりゲームが終了した場合、勝利したプレイヤーはその時に与えたダメージの点数を終了時点のダメージの点数に足した数値で記録します。敗北したプレイヤーは終了時点のダメージの点数で記録します。

## 3.試合時間の規定

### 3-1.試合時間

1本制の場合、1試合30分が推奨されます。2本先取制の場合、1デッキ制であれば最大3試合を合計70分、2デッキ制であれば1試合ごとに30分、合計90分が推奨されます。

### 3-2.延長

制限時間が終了したら、現在進行中のターンを0ターンとし、追加の3ターンが行われます。決着がついた時点でそのゲームは終了し、決着がつかなかった場合は「3-3.時間切れの処理」を行います。

### 3-3.時間切れの処理

延長の3ターンでも決着がつかなかった場合、その時点で対戦は終了とし、両者敗北となります。その場合、両者に与えられる勝ち点は0点です。

2本先取の場合、時間切れの際に1-0だった場合、1勝しているプレイヤーの勝利となります。

### 3-4.サドンデス

シングルエリミネーションにおいて、時間切れにより決着がつかなかった場合にのみ、サドンデスによって勝敗を決定します。1本先取の場合、追加の3ターン終了時点で与えたダメージが上回っていたプレイヤーの勝ちとなります。その時点で同じな場合ゲームを続行し、先に1点でも多くのダメージを与えたプレイヤーの勝ちとなります。

2本先取の場合、その時点で1-1、あるいは0-0なら追加の3ターン終了時点で与えたダメージが上回っていたプレイヤーの勝ちとなります。1-0の場合、追加の3ターンを行いません。決着がつかなければ1ゲーム獲得しているプレイヤーの勝ちとなります。1-1になった場合、追加で1ゲーム行いません。このゲームはサドンデス方式で行われるため、どちらかのプレイヤーが1点でもダメージを与えた瞬間に与えたプレイヤーが勝利し、ゲームが終了します。

## 4.特殊なトーナメントルール

### 4-1.リミテッド

シールドやブースタードラフトなど、リミテッドで行われるトーナメントにおいては、特殊なルールが適用されます。

#### 4-1-1.デッキ枚数

リミテッドにおけるメインデッキの枚数は40枚以上です。上限はありません。LBデッキの枚数は最大8枚です。どのカードもLBデッキに使用することはできますが、LBデッキからキャストできるカードはLBカードのみです。また、同一ナンバーのカードの枚数上限はありません。

#### 4-1-2.ダメージ上限の変更

リミテッドにおいては、相手に6ダメージを与えるとゲームが終了します。

#### 4-1-3.使用するブースターパック

リミテッドに使用する未開封のブースターパックは主催者が準備し、プレイヤーに配布します。プレイヤーが持ち込んだパックやカードを使用することはできません。

### 4-2.チーム戦

チーム戦で行われるトーナメントでは、特殊なルールが適用されます。

#### 4-2-1.チームの人数

チーム戦は原則として3人1チームで行われます。欠員があった場合、トーナメントに参加することはできません。

#### 4-2-2.勝敗の決定

3人同時に対戦を行い、勝利したプレイヤーの多いチームが勝利となります。

#### 4-2-3.デッキ構築規定

チーム戦においては、同一ナンバーのカードは1人のプレイヤーしか使用できません。同じカードを1枚と2枚のように複数のプレイヤーで分けて使うことはできません。

#### 4-2-4.チーム内の会話

チーム戦の対戦中、チームメンバーとのゲームの進行やプレイングに関わる相談は禁止とします。また、適正なプレイ時間を守る必要があります。

### 4-3.複数のデッキを使用する構築戦

2デッキ制などデッキを2つ以上準備するトーナメントでは特殊なルールが適用されません。

#### 4-3-1.勝敗の決定

2デッキ制であれば2本先取の最大3試合、3デッキ制であれば3本先取の最大5試合を原則として行います。

#### 4-3-2.デッキ構築規定

準備するデッキが同一のフォーマットであれば、同一ナンバーのカードは1つのデッキにしか使用できません。同じカード1枚と2枚のように複数のデッキで分けて使うことはできません。

準備するデッキが別のフォーマットであれば、同一ナンバーのカードをどちらのデッキにも各3枚ずつ(2デッキ制であれば合計6枚)使うことができます。

## 5.プレイヤー

### 5-1.プレイヤーの義務と権利

トーナメントに出場するプレイヤーには以下の義務があります。

- ・ジャッジやトーナメントスタッフの指示に従い、円滑なトーナメント進行に協力してください。
- ・対戦相手と適切なコミュニケーションを取り、円滑なゲームの進行に協力してください。
- ・マナーを守り、他のプレイヤーや会場に迷惑をかける行為や非紳士的行為は慎んでください。
- ・デッキなど、トーナメントに必要な物品を持参する必要があります。

・ハンドルネーム（チーム名）での参加が認められているトーナメントにおいては、公序良俗に反する名前や他者の権利を侵害している名前の使用を禁止します。

## 5-2.観戦

トーナメントの参加・不参加に関わらず、来場者は対戦を観戦することが可能です。観戦者には以下の義務があります。

・対戦中のプレイヤーに助言を与えることはできません。口頭での助言だけでなく、仕草や表情によってプレイヤーに情報が与えられる場合もあるので注意してください。

・対戦中に異常が発生した場合、すぐにジャッジを呼ぶようにしてください。その際に、進行中のゲームを止めさせることはできますが、観戦者がそれ以上の介入をすることはできません。

## 6.ゲームで使用するもの

### 6-1.デッキ

プレイヤーは、トーナメントに参加する際に自分のデッキを持参する必要があります（リミテッドの場合は、その限りではありません）。

メインデッキの規定枚数は50枚ちょうどです。それ以上でも以下でもいけません。LBデッキは最大8枚です。使用しなくてもかまいません。同一のカードナンバーを持つカードは、デッキに3枚までしか入れることはできません。

トーナメント中はラウンドの途中でデッキを変更したり、カードを入れ替えたりすることはできません。

### 6-2.使用できるカード

店舗トーナメントにおいては、開催日時点で販売されているセットと、配布されているプロモーションカードのすべてが使用できます。

グレード2の公式トーナメントにおいては、開催日時点で発売から1週間が経過しているセットと、配布されているプロモーションカードのすべてが使用できます。

グレード1の公式トーナメントにおいては、発売から2週間が経過しているセットと、配布されているプロモーションカードのすべてが使用できます。

### 6-3.正規のカード

デッキ内のカードは、すべてFFTCGの正規のカードである必要があります。また、正規のカードであれば使用する言語は問わず、複数の言語のカードがデッキ内に混在していても構いません。

※ただし、その大会を開催する主催者の判断によって使用言語を制限することができま

す。

また、「禁止カード」「制限カード」等に指定されているカードは、そこに指定された枚数しかデッキに入れることができません。

以下のようなカードは、デッキに使用することはできません。

- ・複製品や模倣品など、正規のカードでないもの
- ・損傷が激しく、プレイに影響をきたすもの
- ・サインや落書き等により、カード名やテキストの判別が困難なもの
- ・その他、主催者がゲームの進行に影響があると判断したもの

#### 6-4.スリーブ

プレイヤーはメインデッキに必ずスリーブを使用する必要があります。使用できるスリーブの種類や枚数に制限はありませんが、メインデッキ内ですべてのスリーブの色や絵柄・状態を統一し、すべてのカードを同じ向きで入れ、カードの区別ができない状態にする必要があります。

LBデッキのスリーブの着用は任意です。そのうえで、スリーブを着用する際はメインデッキとは別の絵柄や色のスリーブを使用する必要があります。

スリーブの状態がゲームの進行に影響があると判断できる場合や、公序良俗に反する絵柄のスリーブを使用している場合などに、主催者はプレイヤーに対しスリーブの交換を命じることができます。

#### 6-5.プレイマット

プレイヤーはカードの保護のためにプレイマットを使用することができます。

プレイマットの状態がゲームの進行に影響があると判断できる場合や、公序良俗に反する絵柄のプレイマットを使用している場合などに、主催者はプレイヤーに対しプレイマットの使用の中止を命じることができます。

#### 6-6.マーカー

プレイヤーはゲーム内の状態変化を一時的に記録する手段として、卓上に乗せられる小さな物品（おはじきやサイコロなど）をマーカーとして使用することができますが、以下に該当するものの使用は禁止します。

- ・FFTCGのカード（「クリスタル」などのマーカーとして使用するものを除く）
- ・貨幣や硬貨などの金銭
- ・その他、主催者が不適切と判断したもの



## 6-7.使用できないもの

トーナメントの進行の妨げとなるため、「6.ゲームに使用するもの」で規定されていない物品は、対戦中に使用することはできません。

## 7.ジャッジ

### 7-1.ジャッジの定義

ジャッジはトーナメントを適正に進行するために存在します。具体的には、プレイヤーからのルールに関する質問に答えたり、不適切な状態になったゲームを修正する義務があります。また、ジャッジは不適切なプレイや違反行為を行ったプレイヤーに対し、罰則を与える権利を持ちます。

### 7-2.ジャッジの種別

#### フロアジャッジ

フロアジャッジはプレイヤーに裁定を出すことができます。

#### ヘッドジャッジ

ヘッドジャッジはそのトーナメントにおける裁定の最終責任者であり、理由があればフロアジャッジの裁定を覆うことができます。ヘッドジャッジはトーナメントに関するすべてのことを管理し、決定を下す権限を持ちます。プレイヤーに警告を出す、退場させるなどすべてヘッドジャッジに裁量によって決められます。

### 7-3.裁定を求める権利

トーナメントに参加するすべてのプレイヤーには、ジャッジに裁定を求める権利があります。自分に不利益が生じる等の理由で、ジャッジを呼ぶことを拒否することはできません。

### 7-4.ジャッジによる一次裁定

プレイヤー間でルールに関して不明な点があったり、不適切なゲームの進行をしてしまった場合は対戦を止め、その場でジャッジを呼んでください。ジャッジによる裁定を行います。

### 7-5.ヘッドジャッジへの上告

ジャッジの裁定に対して納得のできない場合、プレイヤーはヘッドジャッジへの上告ができます。その場合、ヘッドジャッジが再度裁定を行い、それがそのトーナメントにおける最終的な裁定となります。そのトーナメント中、これが覆ることはありません。

## 7-6.ジャッジングによる延長時間

ジャッジが裁定を出すまでの間に1分以上対戦が止まった場合、その分の延長時間が与えられます。ジャッジは裁定にかかった時間を計測し、その旨をプレイヤーに伝える必要があります。

## 8.罰則規定

### 8-1.原則

すべてのプレイヤーには対戦相手を尊重し、正しいルールを基にゲームを進めていく義務があります。この罰則規定は不注意、故意に関わらず、正しいルールでのゲーム進行が破られてしまったときに参照されます。

この規定はすべてのトーナメントの運営にあてはめられます。ジャッジはトーナメント中にトラブルが起こった場合、この罰則規定に沿う形で問題を解決することになります。与えられる罰則の種類はヘッドジャッジが決定します。もし、この罰則規定に沿う形で解決できない場合は、ヘッドジャッジの判断により罰則が決定されます。

ヘッドジャッジはこの規定に従って罰則を出すことができますがその権限は非常に大きなものであり、安易な判断によるミスジャッジはプレイヤーに対して著しく不利益を招くものであることを理解し、運営を行なう必要があります。

### 8-2.罰則の種類

#### 【注意】

「間違えて同名のキャラクターカードを2体フィールドに出してしまった」「コストの支払いを間違えた」がすぐに気が付いた。などの容易に現状回復ができる程度の行動や、トーナメントの進行に影響を与えない程度の軽度の違反に対して与えられます。同じ内容の注意が繰り返される場合は、ジャッジによって【警告】に引き上げることもできます。

#### 【警告】

「カードを過剰に引いてしまった」「ダメージを受けた際に2枚カードをめくってしまった」「対戦相手のデッキをシャッフル中にカードを落としてしまい見えてしまった」など、現状回復は可能だが、ある程度ゲームに影響を及ぼしてしまう中度の違反に対して与えられます。また、同じ【注意】を何度も繰り返し、改善の意思が見られない場合にも与えられます。同じ内容の【警告】が繰り返される場合はジャッジによって【敗北】に引き上げることもできます。

### **【敗北】**

「同じカードが4枚以上入っている不正なデッキで出場している」「デッキの枚数が適正でない。」などの、そのゲームの進行が不可能な重度の違反に対して与えられます。【敗北】を与えられたプレイヤーがそれにも関わらず問題点を改善しない場合は、【退場】または【失格】になります。

また、【敗北】相当の違反でも、トーナメントの進行に著しく問題を発生させているとヘッドジャッジが判断した場合、【退場】になる場合もあります。

### **【退場】**

故意ではないが何度も【警告】を受けたり、トーナメントに著しく問題を与えたプレイヤーはヘッドジャッジの裁量でそのトーナメントから【退場】させることができます。それまでに獲得することが確定していた賞品に関しては受け取ることができますが、そのトーナメントで得られるその他のトーナメントの出場権は得ることができません。これはそのトーナメント限定で、これ以上の罰則はありません。

### **【失格】**

すべての不正行為（イカサマ）は【失格】に該当します。また、スタッフや参加者に危害を加える、会場の器物を破損するなどの犯罪、あるいはそれに準ずる行為を行なった場合も【失格】となります。【失格】を受けたプレイヤーはただちにそのトーナメントから除外され、また会場からの退場を命じられます。その内容によっては、今後 FFTCG のトーナメントならびに、スクウェア・エニックス、ホビージャパン主催の他のイベントに出場できなくなる可能性があります。

### **【受賞資格の剥奪】**

【失格】が適用されたプレイヤーに対して同時に与えられます。そのプレイヤーは、当該のトーナメントにおける賞品や権利などの一切を受け取ることができなくなります。

### **【出場停止】**

トーナメントで【失格】の処分を受けたプレイヤーは、今後一切の FFTCG トーナメントならびにホビージャパン主催のイベントへの出場停止が課せられる場合があります。スクウェア・エニックス、ホビージャパンに失格処分の報告がされた際にトーナメント運営事務局により内容等が精査され、追徴の罰則が決定されます。

内容により出場停止期間を通告します。また、失格の経緯によっては無期限の出場停止もあり得ます。

### 8-3.遅刻

プレイヤーは、ラウンドの開始時間に着席している義務があります。

遅刻した場合、開始時間から5分を超えた時点で、そのプレイヤーの敗北となります。5分以内に着席し、ゲームを始められるならそのままゲームを行い、遅刻したプレイヤーには【警告】が与えられます。そのゲームが時間切れになった際は遅刻した分の延長時間が設けられます。また、その次のラウンドの開始時までに会場に現れない場合、自動的にトーナメントから棄権したものと扱います。

### 8-4.巻き戻しの原則

ルールやカードの処理に誤りがあり気付かずに進行してしまった場合は、ジャッジにより可能であれば巻き戻しを行いません。ゲームがそれ以上進行せず即座に気付いた場合は、その行為を無効とします。カードを使用したならそれを手札に戻し、支払ったコストも元に戻します。即座に気が付いた場合は【注意】が妥当です。

すでにゲームが進んでおり、現状復帰が不可能と判断された場合は、ゲームはそのまま続行されます。この際に間違えたプレイヤーに【警告】を出す場合は、気付かず進めてしまった対戦相手にも【注意】が与えられます。

同一トーナメント中に同じような注意を複数回受けるようなら【警告】や【敗北】への格上げをヘッドジャッジは考慮すべきです。

### 8-5.不適切なゲーム進行

故意ではなくプレイヤーの不備によって、ゲーム上不適切な状態になってしまう場合があります。そうなった際の対処について、以下に記載します。

プレイヤーには【警告】が与えられます。頻繁に同じことを繰り返す場合、ヘッドジャッジは【敗北】を宣告することができます。

#### ルール上同時にフィールドに出せないキャラクターが出ている

ルール上、同時に存在できないキャラクターがフィールドに置かれてゲームが進んでしまっている場合は、そのキャラクターをどちらもブレイクゾーンに置きます。一般兵でない同名キャラクターが同時に出ている場合や、光属性や闇属性のキャラクターが複数出ている場合などが該当します。バックアップが6体以上並んでいる場合は、最後に置かれたものから順に5枚になるようにブレイクゾーンに置きます。

これらの行為により、ブレイクゾーンに置かれるオートアビリティがあつたとしても、それは誘発しません。

#### 手札が6枚以上ある状態で相手にターンが移り、ゲームが進んでいる

ターンが移動して即座に気づいた場合は通常どおり手札からカードを1枚捨てます。巻

き戻すことが困難な場合、手札からカードを1枚ランダムにブレイクゾーンに置きます。

### ゲーム開始時の手札が多い

手札をすべてデッキの1番下に戻し、カードを引き直します。第1ターンに引きすぎた場合も同様の措置になりますがそれがマリガン後の場合はランダムにカードを1枚デッキに戻しシャッフルします。

### デッキのカードを見てしまった

デッキが崩れるなどしてデッキをシャッフルし直します。その際に、ゲーム開始時のマリガンやカードの効果によってデッキ内の位置が判明しているカードがある場合、それらを除いた状態でシャッフルし、シャッフル後にその位置に戻します。

### 過剰にカードを引いてしまった

引いたカードが明確である場合、そのカードを公開し、山札の一番上に戻します。不明な場合、ジャッジが手札をランダムに1枚選び、そのカードを公開しデッキに入れてシャッフルします。

### オートアビリティの誘発忘れ

発覚した時点で、可能であれば本来の解決されるべきタイミングまで巻き戻しを行い、処理を行います。既にゲームが進行しており処理を行うことが不可能な場合、巻き戻すことはなくそのまま進行します。

「～してもよい」といったプレイヤーが任意で使用するか決定できるアビリティの場合は、それを使用しなかったものとしてそのまま進行します。また、「○枚まで選ぶ」といったアビリティの場合は、0枚を選んだものとしてそのまま進行します。

## 8-6.違反行為

違反とされる行為が発覚した際の対処について、以下に記載します。

### 不十分なシャッフル

ゲーム中にデッキをシャッフルする際は、十分に無作為化を行う必要があります。「特定のカードの位置がわかる」「デッキ内のカード種別が均等になるように、ばらした状態にする」といった状態は十分なシャッフルとはいええず、【警告】の対象となり、その場合ジャッジの立ち合いのもとでシャッフルを行いません。

十分なシャッフルを行うためには、複数のシャッフル手段を併用しなければなりません。また、スリーブやカードの保護のために、簡易的なシャッフルのみを行うことは認められません。

### デッキが適正でない

「同ナンバーのカードが4枚以上入っている」「禁止カードに指定されたカードが入っている」など、デッキが適正でないことが対戦中に判明した場合、そのゲームは【敗北】となります。

その後、デッキを適正な状態に戻すことができた場合のみ、その次のゲームからの対戦が認められます。不適正なデッキを意図的に使っていることが明らかな場合は、そのプレイヤーは【失格】となります。また、数ラウンドにわたり不適正なデッキを使用していた場合はヘッドジャッジは【退場】を宣告することができます。

### 遅いプレイ

プレイヤーはゲームを適正に進める義務があります。ジャッジはそのプレイが必要以上に遅いと感じた場合は迅速なプレイを促すことができ、指導に従わない場合は【警告】を言い渡すこともできます。時間制限のない延長ターンでも遅いプレイは認められません。

### 遅延行為

プレイするうえで必要無い行為を繰り返し、意図的に試合時間を消費する行為をさします。遅延行為はトーナメントの進行および対戦相手を尊重する理念から容認されるべきものではありません。プレイヤーには最初に【警告】を与え、改善が認められなければ【敗北】や【退場】の裁定を出すこともできます。遅延行為には以下のものがあります。

- ・状況が何も変わっていないのに、デッキの枚数、ブレイクゾーンの枚数、お互いの手札などを必要以上に何度も確認する。
- ・シャッフルを必要以上の時間をかけて行なった。
- ・緊急の理由なくジャッジの許可もとらずに離席をする。
- ・その他、ジャッジが意図的に時間を稼いだと判断した場合。

### 対戦結果の操作

プレイヤーは、FFTCG以外の対戦以外の方法で勝敗を決定することはできません。以下のような行為はすべて違反行為となり【失格】の罰則が適用されます。

- ・くじ引きなど、ランダムな手法で勝敗を決定する。
- ・勝ちを譲る代わりに、対戦相手に金銭などの見返りを要求する。

### 偽証行為

トーナメントやゲームの進行に必要な情報を偽っていた場合、それは偽証行為となり【失格】の罰則が適用されます。偽証行為には以下のような例があります。

- ・身分を偽ってトーナメントに参加する。
- ・意図的にジャッジを呼ばず、ゲームを有利な状態にする。
- ・虚偽の対戦結果を報告する、スコアシートを改ざんする。
- ・対戦相手やジャッジの質問に対し、意図的に虚偽の返答をする。

### **非紳士の行為・反社会的行為**

ゲーム内外において非紳士の行為・反社会的行為を行った場合、【退場】または【失格】の罰則が適用されます。非紳士の行為・反社会的行為には以下のような例があります。

- ・ジャッジやトーナメントスタッフの支持に従わず、迷惑行為を繰り返す。
- ・プレイヤーやジャッジ、トーナメントスタッフに対する暴言や暴力。
- ・対戦相手や他のプレイヤーに対し、執拗に罰則を与えることを要求する。
- ・窃盗や器物破損など法律に触れる行為。